АРХИМАГ

Небо вспыхивает багрянцем а облака расступаются по мановению тёмной фигуры, стоящей на вершине холма. Молния нисходит от облаков над его головой, устремляясь в его руку, подобно хлысту древних богов.

Человеческая женщина с пиалой зелёного чая, исходящего ароматным паром, спокойно сидит в своем лагере, пока ватага завывающих орков несётся к ней, желая убить и ограбить. Женщина щёлкает пальцами и те валятся на землю, объятые жгучим пламенем, уже через полминуты не оставляя после себя ничего, кроме кучек пепла.

Эльф помахивает волшебной палочкой, словно дирижёрской, и рой многочисленных магических зверей летит за ним, танцуя в воздухе в такт музыке. Сам эльф сидит на спине богато украшенного дракона, который выпускает струи огня в воздухе.

Все эти герои - Архимаги, образованные люди, обладающие ужасающим количеством энергии. Большинство из тех, кто практикует тайные искусства, могут лишь мечтать достичь таких высот. Не все волшебники могут стать архимагами, и не все волшебники, которые претендуют на звание, действительно ими являются. Хотя сильный заклинатель и может сам себя называть архимагом, истинно этот титул даётся лишь тем, кто действительно соответствует всем его требованиям, и решение это выносится советом других архимагов на основе деяний и свершений кандидата. И разумеется архимаг должен быть воплощением силы самой магии и аватаром плетения.

АРХИМАГ

Уровень	Умения
21	Высшая Аркана, Санктум
22	Эксперт Арканы
23	Высшая Аркана, Легендарное заклинание
24	Мудрость Арканы
25	Эпическая аркана, Грандмаг

Чтобы стать Архимагом, вы должны иметь 20 уровень Волшебника и соответствовать следующим требованиям:

Интеллект 18. Архимаг должен обладать глубоким знанием тайных искусств.
Класс: Волшебник.. Вы должны учиться всю жизнь, глубоко изучать тайны бытия.
Должны быть избранны. Вы должны быть избраны в ряды настоящих Архимагов их правящим советом. От вас может потребоваться выполнение некоего квеста, прежде чем вам будет дан титул Архимага.

ВЫСШАЯ АРКАНА

На 21 уровне архимаг находится в такой гармонии с магией, что может усилить заклинания пожертвовав одним из своих слотов Вы можете навсегда потерять один существующий слот заклинания, чтобы выбрать Высшую Аркану, как описано в конце этого класса. Каждая Высшая Аркана имеет минимально необходимый уровень заклинаний, как указано в его описании. Вы получаете дополнительную Высшую Аркану на 23 уровне.

САНКТУМ

На 21 уровне большинство магов находит место, которое они могут назвать своим прибежищем. Независимо от того, нашли ли вы скрытую лабораторию во время своих приключений или же сами построили величественную башню, которая плывет по небу на янтарном облаке, Санктум - это место для неторопливых исследований и отдыха в одиночестве. После того, как вы получите Санктум, вы можете потратить одну неделю на то, чтобы настроиться на его магические энергии. Пока вы настроены на свой Санктум он рассматривается как ваше логово, предоставляя вам Действия Логова, пока вы в нём. Раз в день вы можете действием телепортироваться в свой Санктум, аналогично заклинанию телепорта, но не тратя на это ячеек.

Действия логова

При значении инициативы 20 (в случае ничьей проигрываете всем конкурентам) вы совершаете действие логова, чтобы вызвать один из следующих эффектов и вы не можете использовать один и тот же эффект два раунда подряд:

1) Вы выбираете квадратную зону с длиной стороны 10 футов, видимую в пределах 120 футов. Земля в этой области становится грязью глубиной 3 фута. Все существа в этой области, когда появляется грязь, должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 17, иначе завязнуть в грязи и будут опутаны. Существо может действием совершить проверку Силы со Сл 17, при успехе освобождая себя или другое существо в пределах досягаемости, оканчивая опутанность. Перемещение на 1 фут по грязи равняется 2 футам движения. На следующий раунд, при инициативе 20, грязь затвердевает, а Сл проверки Силы увеличивается до 22.
2) Ледяной туман заполняет сферу с радиусом 20 футов с центром на точке, видимой вами в пределах 120 футов. Этот туман огибает углы и является сильно заслоняющей местностью. Все существа в области тумана, когда он появляется, должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 13, получая урон холодом 6d6 при провале, или половину этого урона при успехе. Существо которое оканчивает свой ход в тумане получает 3d6 урона холодом. Порыв ветра силой 20 миль в час рассеивает туман. В противном случае туман держится, пока дракон не воспользуется этим действием логова ещё раз или не погибнет.
3) Вы вызываете два летающих меча (Бестиарий, стр. 222), каждый из которых появляется в выбранном вами месте, которое вы можете видеть в пределах 120 футах. Эти летающие мечи имеют максимизированные хиты и добавляют ваш бонус мастерства к их атаке и урону. Летающие мечи остаются до тех пор, пока вы снова не воспользуетесь этим действием логова или не будете убиты.

ЭКСПЕРТ АРКАНЫ

На 22 уровне знание выбранной вами тайной традиции становиться особенно глубоким. Вы получаете дополнительные преимущества от выбранной вами тайной традиции.

ОГРАЖДЕНИЕ

Вы можете безлимитно использовать на себя *Доспехи мага* . Предоставляемая защита повышается до 15 + Ловкость.

ВЫЗОВ

Всякий раз, когда вы вызываете существо, вы можете добавить свой бонус мастерства к его КД, атаке и урону.

ПРЕДСКАЗАНИЕ

Один раз между длительными отдыхами вы можете один раз выбрать, какой результат получить на один из следующих бросков: атака, спасбросок или проверка навыка.

ОЧАРОВАНИЕ

Когда существо совершает спасбросок от вашего заклинания, вы можете пожертвовать слотом того же уровня, и заставить существо автоматически провалить спасбросок.

ВОПЛОЩЕНИЕ

Когда вы нацеливаете заклинание Воплощения на существо, которое имеет иммунитет к его типу урона, считается что вместо этого она имеет сопротивление. Если вы атакуете существо у которого есть сопротивление, вы игнорируете эту защиту.

ИЛЛЮЗИЯ

Когда вы накладываете заклинание иллюзии 1 или более высокого уровня, вы можете не возвращать слот заклинания, используемый для его накладывания, когда вы завершаете длительный отдых. До тех пор, пока вы не решите вернуть слот заклинания, иллюзия считается постоянной. Если вы восстановите слот заклинания, иллюзия исчезнет.

НЕКРОМАНТИЯ

Когда вы получите урон от любого источника, вы можете разделить повреждение между любым количеством нежити под вашим контролем. Любой избыточный урон выдается вам обычно.

ПРЕОБРАЗОВАНИЕ

Вы создаёте магическое оружие или броню +3. Вы считаетесь опытным в обращении с этим предметом. Как только вы завершите длительный отдых, созданный вами предмет исчезает. Вы не можете использовать эту способность второй раз, пока не завершите длительный отдых.

ЛЕГЕНДАРНОЕ ЗАКЛИНАНИЕ

На 23 уровне выберите одно заклинание 4 уровня которое вы знаете. Вы можете использовать любой слот заклинания 4 уровня и ниже, чтобы наложить выбранное заклинание, как если бы оно было наложено на 4 уровне.

МУДРОСТЬ АРКАНЫ

На 24 уровне вы можете брать автоматическую десятку на всех проверках Магии (Интеллект), даже если вы уже совершили бросок и его результат оказался ниже 10, а также вы можете настроиться на один дополнительный магический предмет.

ЭПИЧЕСКАЯ АРКАНА

На 25 уровне вы получаете по одному дополнительному слоту заклинаний 8 и 9 уровней.

ГРАНДМАГ

На 25 уровне ваш Интеллект увеличивается на 4 с максимумом в 24.

ВЫСШАЯ АРКАНА

АРКАНИЧЕСКАЯ ДОСЯГАЕМОСТЬ

Требования: Один слот 6 уровня

Любое заклинание с радиусом поражения 5 футов или меньше может быть брошено на расстояние до 60 футов, если только его нормальная дистанция поражения не изначально не является выше.

МАСТЕР КОНТРЗАКЛИНАНИЙ

Требования: Один слот 7 уровня

Вы всегда используете *Контрзаклинание* так, как если бы накладывали его слотом 7 уровня. Если заклинание успешно срывается таким образом, оно отражается обратно в исходного заклинателя. Вы можете использовать эту способность 3 раза, после чего вы должны завершить длительный отдых, прежде чем сможете использовать её снова.

МАСТЕР ЭЛЕМЕНТОВ

Требования: Один слот 8 уровня

При накладывании заклинания, которое имеет огненный, холодный, кислотный или электрический подтип, вы можете изменить тип элемента на другой из этого же списка.

МАСТЕР ФОРМ

Требования: Один слот 5уровня

При накладывании заклинания которое поражает область, вы можете выбрать, количество областей со сторонами в 5 футов, равное вашему модификатору Интеллекта, которые не будут затронуты заклинанием.

СИЛА ЗАКЛИНАНИЯ

Требования: Один слот 5 уровня

Когда вы используете любой свой трюк, вы можете пожертвовать слотом заклинания, чтобы увеличить наносимый урон на 1d12 за каждый уровень слота.

Перевод - Айвендил
Гильдия Вольных
Переводчиков
03.09.2017

Credtect by Cxaming In Cotharn